

дартов в учебном процессе заключается в том, чтобы предложить студентам выразить на графическом языке стандарта какое-либо определение из лекционного курса. В результате выполнения такого задания студенты должны, во-первых, выделить основные объекты, во-вторых, установить между ними взаимосвязи, в-третьих, установить принадлежность связи между объектами к одну из вышеприведенных типов. Такое упражнение является превосходной тренировкой навыков онтологического мышления. Практика использования подобных тренировок во время практических занятий и семинаров по курсу «Базы данных», показала, что овладение навыками онтологического исследования требует от студентов значительного напряжения.

В заключение необходимо отметить, что овладение навыками онтологического исследования оказывается очень полезным для студентов в практическом плане – при проектировании информационных систем, баз данных и других проектных работах. Обсуждение фундаментальных понятий в рамках семинарских занятий показывает, что студенты уверенно находят методологические ошибки в рассуждениях. Помимо этого навыки онтологического мышления позволяют студентам формировать свое собственное мировоззрение и быть подготовленными к выполнению самостоятельных научных исследований.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. The Humanist. 1975. №5.
2. Гущин А.Н. Бионергоинформатика и другие лженаучные объяснения в архитектуре. Академический вестник УралНИИПроект РААСН. Готовится к публикации.
3. Шеннон К. Работы по теории информации и кибернетике, пер. с англ., М., 1963, с.27.
4. Винер Н. Кибернетика и общество. М.: Изд-во иностранной литературы, 1958, с.31.
5. IDEF5 Method Report [Электронный ресурс].- Prepared by: Knowledge Base System. Inc, 1408 University Drive East College Station, Texas 77840 (409) 260-5274, 1994.- URL:<http://www.idef.com/IDEF5.html>

Денисович Ю.Ю., Зарицкая В.В., Литвиненко О.В.

Denisovich Y.Y., Zarickaya V.V.

**ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ
ИНЖЕНЕРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

**USE OF TECHNOLOGY OF BUSINESS GAME IN TRAINING OF STUDENTS OF
ENGINEERING SPECIALITIES**

ulchik78@rambler.ru

ФГОУ ВПО "Дальневосточный государственный аграрный университет"

г. Благовещенск

Разработана технология деловой игры «Организация проведения банкетов и приемов» по дисциплине «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания». Установлено, что применение технологии деловой игры в про-

цессе обучения студентов инженерной специальности способствует повышению эффективности дисциплины.

The technology of business game «The organization of carrying out of banquets and receptions» on discipline «The service organization on public catering establishments» is developed. It is established, that application of technology of business game in the course of training of students of an engineering specialist promotes increase of efficiency of discipline.

Сегодня, когда необходимость инновационного пути развития экономики страны осознана на государственном уровне, первостепенными задачами высшего профессионального образования становятся задачи по подготовке специалистов готовых к инновационной деятельности. Но, несмотря на модернизацию инженерного образования, начавшуюся в 90-е годы прошлого века и продолжающуюся в настоящее время в большинстве вузов страны продолжает доминировать традиционная «дисциплинарно-поточная» система обучения. Объясняется это, прежде всего отсутствием целостной методической системы обучения в техническом вузе.

Анализируя опыт отечественных и зарубежных исследований в области современной педагогики, видим, что к настоящему времени разработано немало новых дидактических методов и педагогических технологий, обеспечивающих формирование у студентов способности к инновационной инженерной деятельности. В основе всех этих методов лежит развитие творческого потенциала обучающихся.

В данной работе исследования обобщены в виде интегрированной технологии деловой игры на примере дисциплины «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания» для инженеров – технологов обучающихся по специальности 260501 «технология продуктов общественного питания».

Работа по изучению существующих и разработке новых активных методов инновационного обучения позволяет разработать комплексный методический подход к обучению, формирующий у будущих инженеров – технологов способность к инновационной инженерной деятельности.

Цель исследования: Разработать и реализовать систему занятий по дисциплине «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания» для студентов 5 курса очной формы обучения по специальности 260501 «Технология продуктов общественного питания».

Объект исследования: Процесс преподавания дисциплины «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания» с применением технологии деловой игры.

Предмет исследования: Деловая игра как активный метод обучения студентов.

Задачи исследования:

1. Разработать технологию деловой игры «Организация проведения банкетов и приемов».
2. Реализовать систему занятий по дисциплине «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания».

Методы исследования:

1. Метод наблюдения.
2. Метод анкетирования.

Практическая значимость исследования обусловлена возможностью применения технологии деловой игры по дисциплине «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания» на лабораторно – практических занятиях.

Апробация и внедрение технологии деловой игры осуществлялось в ФГОУ ВПО «Дальневосточный государственный аграрный университет» на кафедре технологии продовольственных продуктов специального назначения и общественного питания технологического института в виде лабораторно – практических занятий, а также на базе действующего ресторана «Багульник».

На этапе подготовки к деловой игре «Организация проведения банкетов и приемов» было проведено выездное практическое занятие на базе ресторана «Багульник». Практическое занятие строилось на визуальном наблюдении и анализе во время посещения действующего ресторана «Багульник» по следующим направлениям: общее знакомство с предприятием, изучение и анализ материально – технической базы предприятия, изучение и анализ группы помещений для потребителей, изучение и анализ меню и прейскуранта предприятия, характеристика обслуживающего и производственного персонала. Знакомство с рестораном «Багульник» посредством проведения выездного занятия позволило перейти к подготовительному этапу деловой игры «Организация проведения банкетов и приемов».

Целью деловой игры является приобретение навыков подготовки и проведения обслуживания потребителей во время проведения различных видов банкетов.

Задачи деловой игры «Организация проведения банкетов и приемов»:

1. Изучить специальную литературу и нормативно – техническую документацию (НТД) по вопросам обслуживания посетителей на предприятиях общественного питания.
2. Принять заказ на проведение банкета.
3. Представить элемент сервировки банкетного стола.
4. Встретить и разместить посетителей.
5. Обслужить посетителей и произвести расчет.

Деловая игра состояла из следующих этапов: этап подготовки, введение в игру, этап проведения и этап анализа.

На этапе введения в деловую игру «Организация проведения банкетов и приемов» участников и экспертов ознакомили с исходной информацией; проинформировали об условиях игры, озвучили правила; совместно определили задачи игры и учебные задачи; обсудили режим работы, распределили роли.

За три недели до проведения деловой игры бригадам было выдано задание по организации различных видов банкетов. Для первой бригады - принять заказ на проведение бизнес – ланча, засервировать стол, обслужить и произвести расчет с посетителями; для второй бригады - принять заказ на проведение банкета кофе – брейк, засервировать стол, обслужить и произвести расчет с посетителями; для

третьей бригады - принять заказ на проведение свадебного банкета, представить элемент банкетного стола, обслужить и произвести расчет с посетителями;

В деловой игре «Организация проведения банкетов и приемов» участвовали студенты одной академической группы в количестве 22 человек, которые распределялись на следующие основные группы: консультативная группа (4 человека), бригады в составе: администратора (1 человек), официантов (2 человека), посетителей ресторана (2 человека). Оценивали работу всех участников игры арбитраж – преподаватель и директор ресторана.

Оценка результатов деловой игры осуществляется сообща всей группой под руководством арбитра, начиная с оценки работы бригад – исполнителей, затем оценивается консультативная группа по балльной системе. Для этого была разработана шкала оценки участников игры.

На этапе проведения игры за 5 минут до ее начала участники заняли свои позиции, согласно распределенным ролям. Следует отметить, что члены бригады, выполняющие роль официантов были одеты в форменную одежду. Для каждой бригады предполагался отдельный стол для сервировки, в соответствии с видом банкета.

В ходе деловой игры *прием и оформление заказа* на проведение банкета осуществлял администратор зала. При оформлении заказа с заказчиком согласовывались дата обслуживания торжества, количество участников, вид обслуживания, повод для устройства банкета, время начала и окончания обслуживания, меню и предварительная стоимость заказа. Затем было предложено ознакомиться с помещением для банкета, расстановкой столов, размещением гостей, оформлением зала.

В соответствии с заданием *официанты первой бригады* застелили стол скатертью ярко – желтого цвета; сверху покрыли второй скатертью синего цвета, создающих ощущение солидности бизнеса в России. Сервировка стола для бизнес – ланча выполнялась мелкими столовыми, закусочными и пирожковыми тарелками, столовыми приборами, фужерами и бокалами для вина, полотняными и бумажными салфетками синего и желтого цветов, сложенными веером. *Официанты второй бригады* засервировали стол следующим образом. Прямоугольные столы накрыли цветными скатертями – юбками. По периметру стола установили кофейные чашки с блюдами и положили кофейные ложки. По центру стола разместили вазу плато с пирожными и десертной лопаткой на пирожковой тарелке, низкие фарфоровые вазы, блюда с канапе. *Официантам третьей бригады* предстояла наиболее сложная сервировка стола. Сервировку стола начали с почетных мест жениха и невесты в следующей последовательности: расставили сервировочные тарелки, на которые поставили закусочные, слева – пирожковые, разложили приборы, поставили фужеры и бокалы для шампанского. Затем положили полотняные салфетки, сложенные высоким способом. Сервировку производили с учетом того, чтобы формы и цвета фужеров, бокалов для шампанского и полотняных салфеток отличались от предметов сервировки других гостей. *Обслуживание посетителей* осуществлялось «официантами» бригад в соответствии от наименования банкета. *Расчет с посетителями* – являлся заключительным этапом обслу-

живания. Официантами был заполнен бланк счета в двух экземплярах и передан посетителю оборотной стороной кверху на маленьком подносе.

По завершении основной части деловой игры преподавателем было предложено перейти к завершающему этапу анализа результатов игры участниками. Анализируя игру в целом можно сделать вывод о том, что все ее участники справились с заданием. Наибольшее количество консультаций потребовалось участникам по вопросам сервировки стола и процессу обслуживания посетителей. Однако, консультации арбитража и консультативной группы были даны на высоком уровне, что способствовало быстрому устранению ошибок со стороны участников игры. На протяжении всей игры взаимоотношения участников игры были оценены как вежливые и корректные. Все члены бригады старались помочь друг другу. В целом деловая игра «Организация проведения банкетов и приемов» проходила в теплой дружественной обстановке. Директором ресторана отмечилось высокое качество выполняемых заданий и глубокие теоретические знания студентов по дисциплине «организация обслуживания на предприятиях общественного питания».

После проведения всех игр студентам – технологам было предложено заполнить анкету и оценить игры. Анкеты были анонимными, так что студенты могли искренне отвечать на поставленные вопросы. На вопрос «что полезного для себя вы узнали, играя в игры?» студенты отметили, что: очень интересно, групповое решение помогает более полно разобраться в ситуации, результат игры зависит не от одного участника, а от совокупности решений и действий всех игроков. При ответе на второй вопрос, студенты отмечали интересную структуру игр, полезность совместного обсуждения решений. По их мнению, интерес к играм определялся тем, что: нужно было просчитывать различные варианты, новое всегда интересно; игра заставляет думать, творчески подходить к процессу игры. Отвечая на третий вопрос, студенты показали, что введение деловых игр в учебный процесс действительно может существенно дополнить образование будущих технологгов по специальности «технология продуктов общественного питания». По мнению студентов, игры: наглядны, интересны, гораздо лучше запоминается суть производственных проблем; позволяют приобрести навык коллективной работы, дают навыки практически мыслить, анализировать данную ситуацию в долгосрочном плане, побывать в роли работников производства.

Таким образом, разработана технология деловой игры «Организация проведения банкетов и приемов» и реализована система занятий по дисциплине «Организация обслуживания на предприятиях общественного питания», что способствовало повышению эффективности дисциплины.